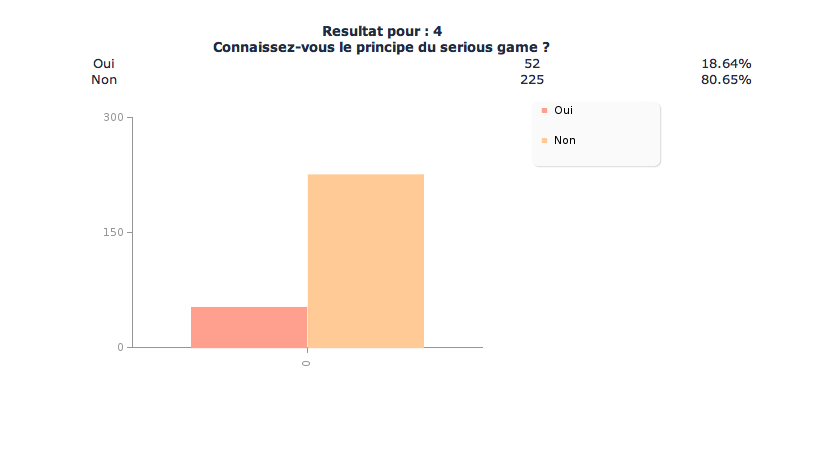
**Pourquoi il n’existe encore pas de SG concernant l’orientation ?**

**Les serious games sont peu connus !**

Le Serious Game est encore peu connu et peu utilisé en Europe contrairement aux Etats-Unis. Ce concept est jeune, apparu en 2002 dans le cadre de l’armée américaine. Nous ne sommes qu’au début de ce marché, c’est un phénomène nouveau. Non connu auprès de tous, on le voit apparaître cependant dans certaines entreprises afin de former leurs salariés. Mise à part les personnes concernées, qui d’autres connaît l’existence des Serious Games ?

   
  
D’après le questionnaire que nous avons effectué auprès des écoles de l’INPL, seulement 18,64 % disent connaître le principe des Serious Games. Nous n’avons cependant donné aucune explication concernant ce terme. Lors de la journée porte ouverte, en approfondissant, nous nous sommes rendu compte que ces jeunes connaissaient seulement le principe mais pas le terme « Serious Game».  
  
Le jeu « Adibou » peut être considéré comme l’ancêtre du serious game. Ce jeu, crée en 1990, est destiné aux enfants de 4 à 7 ans. Il s’agit d’un mixte de mini-jeux, d’exercices et de cours. L’idée d’Adibou est de prendre des cours, de faire les activités en ajoutant un coté attrayant. Par exemple, lors d’un exercice, on trouve la page de texte et une image qui a pour but de donner envie à l’enfant de participer. Ce jeu se distingue du serious game car la partie ludique et la partie pédagogique sont séparées. En effet le serious game, quant à lui, combine la partie ludique et la partie sérieuse, pour faire en sorte qu’à la fin d’une partie, l’utilisateur reçoive le message que le serious game cherche à délivrer. Le jeu Adibou était un premier pas vers le serious game.

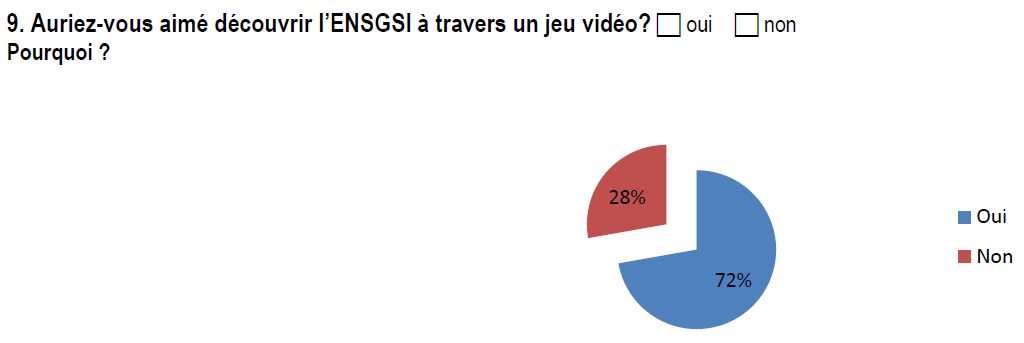
A travers le jeu Adibou, connu par la majorité des lycéens, les serious games deviennent plus explicites. Le concept est ainsi mieux compris même si le nom n’est pas évocateur. Malgré ces explications, les étudiants ne semblent pas être convaincus. Lors de cette journée porte ouverte, 28% des sondés ont répondus ne pas vouloir découvrir l’ENSGSI à travers un jeu vidéo.

A l’occasion de la troisième édition du Forum des serious games à Paris, le 2 avril 2011, le cabinet Vento a réalisé une étude auprès des salariés et DRH, sur la perception des serious games. Ils constatent que sur les 5 000 sondés, 48 % répondent ne pas savoir ce qu’est un serious game.

On s’aperçoit que les serious games sont encore méconnus du grand public.

Mais le gouvernement français prend les serious games comme un sérieux business car il prend conscience que c’est une solution divertissante et ludique pour sensibiliser la population. En 2009, Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d’Etat à l’Economie numérique, lance l’appel à 2 projets dont un concernant les serious games, avec 20 millions d’euros. Cet appel est destiné aux PME, aux associations, aux grands groupes. Le gouvernement veut soutenir des secteurs économiques français comme celui des jeux vidéos afin d’obtenir de nouveaux marchés, mais également dans le but de développé des outils technologiques concernant l’information et la communication au sein des entreprises. Cet appel a permis de subventionner 48 serious games, on peut citer par exemple un serious game sur l’apprentissage des finances locales destiné aux 7-14ans, un autre lancé par la ville de Nantes afin de sensibiliser la population sur les risques de l’alcool… On ne voit pas apparaître de serious game concernant le domaine de l’orientation. Mais l’Etat encourage le développement de ceux-ci auprès des entreprises, dans quelques année nous verrons peut-être apparaître un jeu permettant de découvrir une école.

**Une question de mentalité**

Lors de la journée porte ouverte, nous avons été surpris du nombre d’étudiants ayant répondus ne pas vouloir découvrir l’ENSGSI à travers un jeu vidéo.

Les étudiants ne s’imaginent pas encore apprendre par le jeu. Le jeu vidéo est assimilé à un simple divertissement et non à un outil pédagogique. Certains nous ont répondus qu’un simple diaporama de photos montrant les locaux de l’école, suffirait à combler le manque d’informations qu’ils ont concernant l’école.

Un frein à l’insertion de serious games comme outil de formation, peut-être du à la suppression d’emploi. En effet si les entreprises investissent dans cet outil de formation, les formateurs classiques ne seront plus utiles. Cette méthode ferait donc disparaître des emplois.

Les entreprises ne perçoivent pas, également, le jeu vidéo comme un outil de formation suffisamment performent. Le jeu vidéo est encore trop assimilé à un divertissement, un amusement. Ils ne veulent donc pas prendre le risque de dépenser des sommes importantes dans un serious game qui ne conviendrait peut-être pas à leurs attentes. Cependant cette mentalité évolue et on voit de plus en plus d’entreprises qui utilisent le serious game comme outil de formation, mais pas encore dans le domaine de l’orientation. Le choix de son futur métier est d’un registre très sérieux, le jeu vidéo ne séduit encore probablement pas l’orientation.

Grâce à l’aide de l’Etat et à l’évolution des mentalités, les serious games vont pouvoir s’installer petit à petit dans le marché français et ainsi devenir plus connu qu’il ne l’est aujourd’hui.